

Über uns Werbung Kontakt Impressum



Home Lifestyle Kultur Gesundheit Reisen Games Unterhaltung Finanzen Internet Technik Sport Wissenschaft

Anzeige



Anzeige

## Interviews

Google-Anzeigen ▶ Game Spiele ▶ Videospiele ▶ Von Kinder ▶ Spiele von

# Computerspiele in Deutschland – Interview mit Tobias Schindegger

15. OKTOBER 2011 von REDAKTION in INTERVIEWS mit 0 KOMMENTAREN

Tweet

Der Computerspielemarkt hat in den letzten Jahren, nicht nur in Deutschland, eine rasante Entwicklung durchgemacht. Computerspiele sind heute so realistisch wie nie zuvor und die Zeiten, in denen man vereinsamt mit Maus und Tastatur am PC verbracht hat, sind längst vorbei.

Heute locken Spielekonsolen wie **X-Box**, **Playstation** und **Nintendo Wii** die Spieler vor ihren Monitoren hervor und verlangen nicht selten vollen Körpereinsatz. Doch welche Rolle spielen Computerspiele in unserer Gesellschaft und was müssen Eltern beim Umgang ihrer Kinder mit diesem Medium beachten? Über diese Themen hat "**FACELINKING.com**" ein sehr interessantes Interview mit dem Diplom-Sozialpädagogen Tobias Schindegger geführt.

Hallo Tobias, vielen Dank, dass Du Dir Zeit genommen hast "**FACELINKING.com**" ein Interview zum Thema "Computerspiele und Familie" zu geben. Bevor wir anfangen, würdest Du Dich unseren Lesern kurz vorstellen?

Ich heiße Tobias Schindegger, bin Diplom-Sozialpädagogin und Vater von 3 Söhnen. Schon früh habe ich mich mit aktiver Medienpädagogik und (u. a.) dem Computerspiel auseinandergesetzt.

Du betreibst im Internet ein Magazin zum Thema "Computerspiele und Familie". Um was handelt es sich dabei genau, was war deine Intention und welche Ziele verfolgst Du mit der Idee?

Family Gaming versteht sich als interaktives Magazin. Es werden nicht nur Beiträge vorgegeben sondern auch die aktive Teilnahme durch die Nutzer des Forums gewünscht. Der Inhalt gestaltet sich durch die Community. Dabei sind Kontroversen durchaus auch erwünscht. Außerdem soll es eine Plattform sein, die Familien berät, wie man Computerspiele sinnvoll als familiäre Beschäftigung nutzen kann. Neben dem Forum gibt es auch ein Wiki, in dem man familientaugliche Computerspiele aus eigener Erfahrung vorstellen kann.

Mein Wunsch ist es ...

... Computerspiele familientauglich zu nutzen bzw. in das "reale" Familienleben einzubinden

... Computerspiele als salonfähige Form der Gesellschaftsspiele in der Familie zu etablieren

... aufzuklären, zu forschen und selbst zu Lernen im Bereich des Computerspiels und der Familie

... zu Lernen und zu Lehren im Bereich der "*Computerspielpädagogik*"

Anzeige



Suchen

Suchbegriff eingeben Suchen

## Neueste Artikel im Online Magazin



Reisen mit Hund – das Haustier im Urlaub dabei haben  
15. MÄRZ 2013



Skiurlaub mit Kindern – Ostern im Schnee  
11. MÄRZ 2013



Festivals 2013 – Feiern rund um die Welt  
7. MÄRZ 2013



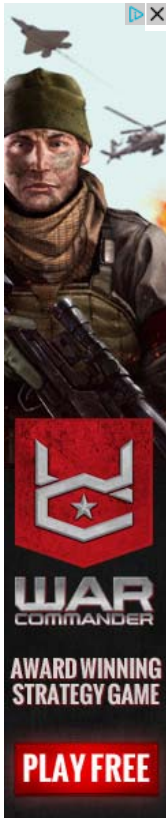
Elektrofahrräder – der Frühling kann kommen  
5. MÄRZ 2013



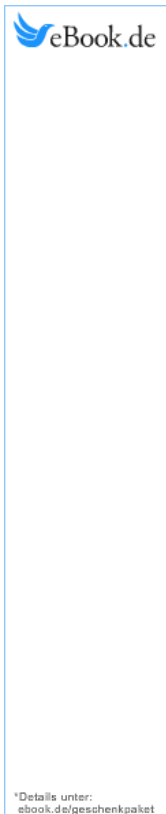
Schals als modisches Accessoire  
1. MÄRZ 2013

## Themen im Online Magazin

Apple Beauty Bildung Browserspiele  
Castingshow Ernährung Fashion  
Finanzen Games Geld  
Gesundheit GNTM Hotel Hotelbuchung  
Internet Kino Kosmetik Kreativität  
Kunst Kunst & Fotografie Künstler Lifestyle  
Live-Show Make-Up Mode Musik Online-  
Shop Onlinespiele Politik Privates  
Ratgeber Reisen Rezepte  
Rollenspiele Sport Styling  
Städtetourismus Technik Tipps



Anzeige



KOOPERATIONEN

Werbung buchen

**Welche Rolle spielen Computerspiele in Deutschland innerhalb deutscher Familien? Wie steht es deiner Meinung nach um die Akzeptanz der Eltern in Bezug auf Computerspiele? Gibt es noch Zurückhaltung und Misstrauen oder spielen die Eltern heutzutage sogar mit?**

Die aktuelle JIM(= *Jugend, Information, Multimedia*)-Studie 2010 besagt u. a., dass Computerspiele für Kinder und Jugendliche eine der beliebtesten Nutzungsformen des Computers sind.

55% der Jungen und 14 % der Mädchen zwischen 12 und 19 Jahren geben an, täglich mehrfach Computerspiele zu nutzen. Demgegenüber stehen viele besorgte Eltern. Häufig angesprochenes Problem in Erziehungsberatungsstellen, Schulen etc. ist die lange (*Spiel*)-zeit vor dem Computer.

Es gibt nur wenige Familien, die sich mit dieser Computerwelt, die ein großer Bestandteil der Kinder- und Jugendkultur ist, aktiv auseinandersetzen. Somit sperren sich viele Eltern und Pädagogen aus den Lebensräumen ihrer Kinder aus. Nur wenige nutzen das Potential und setzen Computerspiele positiv ein. Sei es als gemeinsame Lern- bzw. Lehrmethode, als gemeinsames Freizeiterleben o. ä.

Bisher gibt es nur wenig Familien, die das Computerspielen als gemeinsame Betätigung erleben. Dabei haben Umfragen innerhalb dieser Familien gezeigt, dass das Gemeinschaftsgefühl dadurch verstärkt wurde und Ängste gegenüber diesem Medium relativiert wurden.

**Ab welchem Alter kann ein Kind damit anfangen Computerspiele zu spielen und was müssen Eltern dabei beachten?**

Nach der USK gibt es ja Spiele ab 0 Jahren bzw. bei der FSK Spiele ohne Altersbeschränkung. Diese Angaben belegen, ab welchem Alter die Medienwirkung unter bewährpädagogischen Ansätzen harmlos ist. Den wirklich sinnvollen Einsatz, um Medienkompetenz, soziale Kompetenz und Lernmethoden im Einsatz mit Computern zu erlernen beginnt aber später. Das Kindergarten- bzw. das Vorschulalter erachte ich für den Einstieg als sinnvoll. Einige Kindergärten bieten bereits PCgestützte Angebote.

Prinzipiell gilt, dass Kinder nicht mit dem Medium Computerspiel alleine gelassen werden und das diese als ergänzende Angebote genutzt werden sollten. Gute Kinderspiel- oder Lernsoftware erkennt man daran, dass diese auch zu Aktivitäten ohne den Computer animiert. Zum Beispiel Malbilder von auf dem PC entworfenen Kunstwerken, die gemeinsam mit Stift und Papier ausgemalt werden können, Gebilde, die auf dem PC geplant und später reell gebastelt bzw. gebaut werden, Rezepte, die später gebacken oder gekocht werden oder ähnliches.

eSport-Spiele eignen sich um sport- und computerspielbegeisterten Spielern zur Bewegung zu animieren. Nach einem realen gemeinsamen Fußballspiel kann man als Belohnung auf der Spielkonsole mit der Bundesliga gegeneinander antreten u. ä.

**Welche Vor- und Nachteile haben deiner Ansicht nach Computerspiele auf die Entwicklung von Kindern? Glaubst Du, dass Computerspiele zur Vereinsamung und zur sozialen Abschottung von Kindern in Deutschland beitragen? Oder ist sogar das Gegenteil der Fall?**

Computerspiele bergen die Gefahr, wie alle Medien, mit denen man Kinder alleine lässt, dass sie Kinder in ihrer Entwicklung behindern oder negativ beeinflussen. Sie können vereinsamen, sie können krank machen, seelisch wie körperlich. Dies ist alles eine Frage der "Rahmungskompetenz", wie sie die Medienpädagogen Fritz und Fehr benannt haben.

Medien wirken wie Verstärker. Die Nutzer, die eine hohe soziale Kompetenz besitzen sind, können über Computerspiele reale Kontakte knüpfen und pflegen. Das gleiche gilt für die Lern- und Lehrfähigkeit.

Bei Spielern, die sich einsam fühlen, eine geringe soziale Kompetenz haben und mit Gewalt und Erniedrigung aufwachsen, werden diese Gefühle leider auch negativ beeinflusst und verstärkt. Deswegen sind aber nicht die Computerspiele in der Verantwortung zu sehen, sondern die gesellschaftlichen Einflüsse. Familie, Politik und die Kultur ist gefragt, solche Missstände aufzudecken und gegen die mangelnde Rahmungskompetenz vorzugehen und keinesfalls gegen die Spieler oder das Medium Computerspiel.

**Welche Rolle werden Computerspiele deiner Meinung nach zukünftig spielen? Insbesondere auch im Hinblick auf die Schulbildung und die geistige**

**& Tricks Tourismus TV Urlaub**  
Videospiele Website Traffic erhöhen Werbung

Anzeige

Partnerseiten

Publicons

[Google-Anzeigen](#)

► [PC Spiele](#)

► [Spiel Spiele](#)

► [Spiele Games](#)

#### Entwicklung von Kindern? Ist spielendes Lernen in deutschen Schulen vielleicht bald Realität?

Das Medium Computerspiel ist schon omnipräsent. Ob es uns gefällt oder nicht. Es muss in aktuelle Bildungsangebote einfließen. Lernen ist nur dann am effektivsten, wenn es Spaß macht – also spielerisch geschieht. Durch die Interaktivität des Internets und des Computerspieles ist ein moderneres Lernen (*und auch Lehren*) gefragt. Wissen kann nun selbst erarbeitet und ergänzt werden.

Dazu muss der Generation Medienkompetenz mit ihren vier Teilkompetenzen gelehrt werden: Die Verarbeitungskompetenz (= *die sozial verträgliche Verarbeitung von Medienerlebnissen*), die Auswahlkompetenz (= *selbstbestimmte zweck- und erlebnisorientierte Nutzung von Medienangeboten*), die Gestaltungskompetenz (= *Kreatives Handeln mit den Medien*) und die Urteilskompetenz (= *die Fertigkeit, Funktion und Bedeutung der Medien in der Gesellschaft beurteilen zu können*).

#### Gerade die Politik in Deutschland muss in Sachen Computerspiele noch vieles aufholen. Kannst Du einen Trend zu mehr Offenheit und Akzeptanz der Politiker erkennen oder besteht da nachwievor noch sehr viel Nachholbedarf?

Es hat sich in den letzten Jahren einiges getan. Die Politik hat erkannt, dass der bewährpädagogische Ansatz antiquiert ist und sich mit den Medien konstruktiv auseinandergesetzt werden muss. Sei es durch die Initiative "Schau hin!" der Bundeszentrale für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, durch "spielbar" der Bundeszentrale für politische Bildung, etc.

Dennoch besteht (*auch in der Politik*) eine große Angst vor dem Medium. Es ist leicht einen Sündenbock für gesellschaftliche Probleme verantwortlich machen zu können. Warum also die Schauklappen nicht aufrechterhalten und diesen beibehalten? Wenige Parteien nehmen in ihr Parteiprogramm den konstruktiven Umgang mit dem Medium Computerspiel auf.

#### Es wird in regelmäßigen Abständen über die Problematik von Egoshootern und gewaltverherrlichenden Computerspielen diskutiert. Wie stehst Du dazu und glaubst Du, dass Computerspiele dazu beitragen können, die Gewaltbereitschaft in einem Menschen zu erhöhen bzw. die Hemmungen zu verringern?

Wie bereits erwähnt: Kinder und Jugendliche brauchen Zukunftsperspektiven, Bildungs-Förderung vom Staat, eine Familie, in der sie sich jederzeit willkommen und geborgen fühlen und echte Freunde um sich auszutauschen. Wenn dies fehlt, halte ich gewaltverherrlichende Spiele für bedenklich, da diese negative Gefühle stärken – die sog. fehlende Rahmungskompetenz.

Über die Gewaltdarstellung in Spielen muss konkret differenziert werden. Wie in allen Medien ist die Frage, zu welchem Zweck die Gewaltdarstellung eingesetzt wird – ähnlich wie in Filmen. Handelt es sich um einen kriegsverherrlichenden Film oder um ein Anti-Kriegsdrama? Ist es Karikatur oder menschenverachtend? Hierbei sei angemerkt, dass Altersempfehlungen unbedingt einzuhalten sind, da Kindern oder Teenagern oft die Fähigkeit fehlt bzw. noch nicht so stark ausgeprägt ist, um darin zu differenzieren.

#### Was würdest Du Dir für die Zukunft in Sachen Computerspiele wünschen? Welche Neuerungen würden Dir gefallen oder was muss sich auf dem Computerspielemarkt in Deutschland zukünftig ändern?

Die Computerspielindustrie sollte sich aktiv an medienpädagogischen Diskussionen beteiligen und auch eine Art Leitfaden für Eltern und Pädagogen für die jeweiligen Spiele entwickeln. Auch sollte die Spieleindustrie in die Verantwortung genommen werden, wenn es um das Suchtpotential eines Spieles geht. Online-Spiele müssten auch im Abonnement ohne Verlust des Helden oder weitere finanziellen Einbußen pausiert werden dürfen. Spiele müssten an jeder Stelle gespeichert werden können, so dass man als Spieler jederzeit unter Kontrolle hat, wann man den Computer, die Spielekonsole etc. ausschalten kann und nicht das Spiel den Spieler *"zwingt"*, weiterzuspielen.

Auch weitere Spiele, die man im sog. Coop- oder auch Kooperations-Modus (*Gemeinsames Spielen im Team gegen den Computer*) spielen kann, halte ich für erstrebenswert.

Auch Spielideen, in denen es um Aufbau, Strategie und das Lösen von Rätseln geht, und nicht so sehr um das Vernichten von Feinden, würde ich mir wünschen.

In Kriegsspielen würde ich mir kostenfreie virtuelle Werbeflächen für gemeinnützige Organisationen wünschen (*Der Weisse Ring o. ä.*)

Spiele, in denen die Arbeit am Menschen im Vordergrund steht, könnten auch mehr auf dem Markt vertreten sein. (*Arbeit als Arzt ohne Grenzen, Entwicklungshelfer o. ä.*)

#### Möchtest Du unseren Lesern noch etwas mit auf den Weg geben?

Eltern, Pädagogen, lasst die Kinder und Jugendlichen mit den Medien nicht allein! Statt Verbote auszusprechen, sollte man sich lieber auf die "neue" Jugendwelt, die gleichbedeutend einer Medienwelt ist, einlassen – sich konstruktiv mit ihr auseinander setzen.

Ich würde mich freuen, wenn Sie mich bei der Suche nach weiteren konstruktiven Methoden im Umgang mit Computerspielen unterstützen können, über ihre Erfahrungen sprechen oder einfach Fragen stellen.

Machen Sie mit:

<http://www.famgam.de>

- Forum zum Thema "Computerspiele" und "Familie"

<http://wiki.famgam.de>

- Ein Wiki familientauglicher Computerspiele bzw. familientauglicher Computerspielprojekte

<http://kunst.famgam.de>

- Ein Malprojekt für jung und alt im Bereich der Computerspiele

"**FACELINKING.com**": Vielen Dank Tobias für diese interessanten Einblicke. Wie man sieht, ist die Thematik der Computerspiele durchaus komplexer als es oft dargestellt wird. Eltern machen es sich zu leicht, wenn sie die Leidenschaft ihrer Kinder als "Spielerei" abstempeln und ihnen dadurch die Möglichkeit der freien und offenen Entfaltung mit diesem Zukunftsmedium erschweren und auch der Politik wäre geraten, sich mehr und vor allem konstruktiv mit dieser neuen Medienkultur auseinanderzusetzen. Die Gesellschaft unterliegt, wie auch alles andere, einer stetigen Entwicklung und dass sich das Leben immer mehr virtualisiert, steht außer Frage. Jetzt kommt es darauf an, diesen Trend zu erkennen und vor allem auch die sich daraus entstehenden Möglichkeiten positiv zu nutzen. Die Zukunft ist schließlich nicht erst morgen, sondern diese hat bereits jetzt begonnen!

Was haltet Ihr von Computerspielen? Kann man dieses Medium eurer Ansicht nach konstruktiv nutzen um zum Beispiel neue Lernmethoden oder sogar neue Kommunikationsformen zu erschaffen? Gibt es Gefahren die sich daraus ergeben oder blüht uns eine rosige virtuelle Zukunft? Wir freuen uns auf zahlreiche Kommentare und laden hiermit zur Diskussion zum Thema "Computerspiele" ein.

Eingehende Suchanfragen für diese Seite im Online Magazin:

Computerspiele interview, wie viele deutsche kinder spielen computerspiele

#### Das könnte Sie auch interessieren



##### Reisen mit Hund – das Haustier im Urlaub dabei haben

Reisen mit Hund ist für viele Hundebesitzer eine Option. Jetzt, da der Osterurlaub vor der Tür steht nutzen Familien die Zeit, um im Urlaub ein wenig... [...more](#)



##### Panasonic Oster Gewinnspiel

Jetzt für den Panasonic Newsletter anmelden und eines von 5 prämierten Panasonic Produkten gewinnen! [...more](#)



##### Skiurlaub mit Kindern – Ostern im Schnee

Ein Skiurlaub mit Kindern zieht viele Urlauber jedes Jahr in die Skigebiete nach Deutschland, Österreich, Italien und der Schweiz. Immer häufiger... [...more](#)



##### Business Looks bei ORSAY!

Stylen Sie sich jetzt neu für's Büro - viele Blazer, Hosen und Röcke ab sofort im ORSAY E-SHOP! [...more](#)



[download wordpress plugin](#)

 powered by plista

Tagged [Bildung](#), [Computerspiele](#), [Gesellschaftswandel](#), [Medien](#), [Zukunft](#)

Ähnliche Artikel:



Anzeige

wrong code  
zancox-affiliate

### Bitte hinterlasse einen Kommentar

Deine E-Mail-Adresse wird nicht veröffentlicht. Erforderliche Felder sind markiert \*

 Name \* Email \* Website Kommentar\*